

B. KAJIAN TEORI

1. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Model pembelajaran didefinisikan sebagai kegiatan yang tersusun dari dimulainya pembelajaran sampai selesai yang sudah disiapkan secara khusus oleh guru yang dijelaskan oleh Komalasari (2010). Sesuai pendapat tersebut, Rustaman (2011) berpendapat untuk mengembangkan proses belajar pada pemahaman konstruktivis perlu lebih memperhatikan pengetahuan pertama siswa yang didapatkan disekolah atau diluar sekolah. Dengan model pembelajaran yang bermacam-macam bisa menarik perhatian siswa pada mata pelajaran apapun. Penerapan model pembelajaran yang tepat akan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai tujuan. Menurut Asni (2020), model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang dianggap ampuh untuk memotivasi siswa dan menjadikan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Alasan menggunakan model ini dikarenakan akan diterapkan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang pada dasarnya siswa SMP masih membutuhkan bimbingan dalam proses belajarnya.

Menurut Nofitasari (2020) Pembelajaran dengan model inkuiri merupakan proses belajar yang dalam penerapannya berpusat pada proses keterlibatan siswa didalam kelas. Hapsari (2011) juga berpendapat model inkuiri terbimbing pada dasarnya adalah konstruktivis yang berfokus pada proses menemukan sesuatu dengan pemahaman yang baru. Pitorini, dkk (2020) juga menyatakan pembelajaran inkuiri terbimbing didefinisikan sebagai pembelajaran yang sesuai untuk melatih kemampuan argumentasi ilmiah. Menurut Purwasih (2015) Inkuiri terbimbing merupakan pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Meidawati (2014) mengatakan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing diartikan sebagai pembelajaran yang terstruktur, yang mana guru biasa mengendalikan seluruh proses dalam pembelajaran dan guru juga menjelaskan prosedur kegiatan yang akan siswa lakukan.

Strategi inkuiri diartikan sebagai tahapan kegiatan belajar dimana melibatkan secara maksimal kemampuan siswa dalam mencari, menyelidiki secara sistematis dan logis sampai siswa bisa merumuskan informasi dengan penuh

percaya diri (Purwanto, 2012). Selain itu penelitian Aisyah (2015) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing mampu melatih siswa dalam berargumentasi ilmiah yang meliputi *claim, evidence, dan reasoning*. Selanjutnya Pangestu (2019) menyebutkan tujuan dari proses pembelajaran inkuiri adalah 1) keaktifan siswa yang lebih optimal pada proses pembelajaran, 2) tujuan dari proses belajarnya terarah dengan diterima oleh akal dan sistematis, 3) meningkatkan *self-confidence* pada setiap siswa dengan sesuatu yang telah diperoleh pada proses belajar. Proses inkuiri terbimbing menurut Sugiarti (2018), memberikan siswa kesempatan dalam merumuskan, menganalisis dan mengambil keputusan secara mandiri, sedangkan kegiatan menemukan topik, pertanyaan dan bahan penunjang lainnya gurulah yang berperan menjadi fasilitator kegiatan tersebut. Gunur, dkk (2019) juga menjelaskan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing mampu meningkatkan proses mencari informasi untuk mendapat informasi dalam menjawab suatu masalah. Menurut Nofitasari (2020) ciri yang paling utama pada proses belajar inkuiri yaitu proses belajar yang berfokus pada setiap kegiatan siswa dalam menentukan suatu konsep baru dengan kemampuannya sendiri.

Setiap model dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran inkuiri mengutip dari penelitian Simbolon (2015) untuk kelebihannya antara lain (a) model mengajarnya berganti dari yang sifatnya menyajikan suatu konsep menjadi mengelola suatu konsep, (b) cara mengajar berganti dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, serta aktivitas guru hanyalah membimbing siswa, (c) mengembangkan dan meningkatkan konsep diri pada setiap siswa, (d) siswa dapat memperdalam suatu konsep atau materi sehingga mudah untuk diingat, (e) siswa dapat menggunakan sumber belajar manapun karena tidak hanya guru yang menjadi sumber belajar (f) menjauhkan cara belajar lama (menghafal).

Selanjutnya kekurangan model pembelajaran inkuiri terbimbing sebagai berikut (a) memerlukan waktu untuk membiasakan cara belajar yang awalnya siswa hanya menerima konsep dari guru menjadi mandiri dalam mendapatkan konsep sendiri, (b) merubah kebiasaan guru yang cara mengajarnya sebagai pemberi materi berganti sebagai fasilitator dan motivator, (c) pendekatan ini untuk

penerapannya membutuhkan sumber belajar dan fasilitas yang belum tentu ada, (d) cara ini tidak tepat diajarkan jika jumlah siswanya banyak yang tidak seimbang dengan jumlah guru. Dari kelemahan model pembelajaran tersebut menurut Wina, (2011) pembelajaran inkuiri dapat dilaksanakan secara efektif jika, 1) Guru memiliki tujuan agar menemukan masalah sendiri, 2) bahan ajar yang digunakan berupa kesimpulan yang memerlukan pembuktian, 3) tahapan pembelajaran diawali dengan rasa ingin tahun siswa, 4) Siswa tidak terlalu banyak, 5) dalam menggunakan pendekatan berpusat pada guru ini, guru memiliki waktu yang cukup, 6) guru menerapkan proses pembelajaran pada sekelompok siswa yang memiliki kemauan dan kemampuan untuk berpikir.

Langkah- langkah pada pembelajaran inkuiri menurut Purwasih (2015) dimulai dengan diberikannya suatu persoalan, yang selanjutnya siswa mengajukan hipotesis, lalu mengumpulkan informasi, dan menguji hipotesis dan terakhir menyimpulkan. Sedangkan penelitian Nofitasari (2020), tahapan pembelajaran inkuiri terbimbing terdiri dari orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis sampai terakhir menyimpulkan. Sejalan pada penelitian Gunur, dkk (2019) pembelajaran inkuiri ada 6 tahapan yaitu penyajian pertanyaan, pembuatan hipotesis, perancangan percobaan, melakukan percobaan, pengumpulan dan penganalisisan data serta penyimpulan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih fase model pembelajaran terbimbing yang sudah dijelaskan oleh Nofitasari (2020) model pembelajaran inkuiri terbimbing memiliki fase-fase seperti pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Fase-Fase dalam Menerapkan Pembelajaran dengan Model Inkuiri Terbimbing

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Fase 1: Orientasi	Guru menyiapkan psikis dan fisik siswa sebelum pembelajaran dimulai. Setelah itu guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, melakukan absensi, dan melakukan apersepsi. Lalu guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tak lupa guru memberikan motivasi kepada siswa.	Siswa mempersiapkan diri untuk melaksanakan proses belajar

Fase 2: Merumuskan Masalah	Guru memberikan beberapa pertanyaan atau masalah. Hal ini untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan terhadap materi yang akan dipelajari.	Siswa memikirkan data yang telah didapat dan yang dibutuhkan pada saat penyelidikan dan memikirkan untuk merumuskan masalah tersebut.
Fase 3: Merumuskan Hipotesis	Guru membimbing siswa untuk menentukan hipotesis mana yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis yang menjadi prioritas penyelidikan.	Kegiatan ini siswa berkelompok berdiskusi merumuskan hipotesis pada lembar kerja siswa
Fase 4: Mengumpulkan Data	Guru bertugas sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam menemukan konsep	Siswa mengumpulkan data berdasarkan rumusan hipotesis yang telah diselesaikan untuk menemukan suatu konsep.
Fase 5: Menguji Hipotesis	Guru membimbing siswa dalam melakukan investigasi dan mendorong tanggung jawab siswa pada anggota kelompok.	Siswa menyelesaikan latihan soal pada lembar kerja siswa dengan konsep yang ditemukan, dan selanjutnya siswa berkomunikasi dengan kelompok serta bekerja sama.
Fase 6: Kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan dan membimbing siswa untuk mengkomunikasikan temuan dan penjelasannya	Siswa mampu memberikan kesimpulan, merumuskan hipotesis serta memanfaatkan yang telah didapat dari proses belajar yang telah dilakukan

2. Berpikir Kreatif Matematis

Berpikir merupakan suatu proses akal dari berbagai peristiwa yang menggunakan konsep dalam memutuskan suatu masalah dan mengelola dalam ingatan dijelaskan oleh Maulidah, dkk (2020). Berpikir menurut Abdullah (2013)

adalah suatu proses kegiatan mental pada upaya dalam mendapatkan suatu informasi atau pengetahuan. Sehingga berfikir didefinisikan sebagai proses kegiatan kognitif yang tidak terlihat langsung oleh indra penglihatan kita. Hasil dari proses berpikir bisa berupa gagasan, pemahaman, strategi, argumentasi, dan menentukan kesimpulan. Berdasarkan etimologis kreatif (*to create*) artinya menciptakan atau membuat. Oleh karena itu kreatif diartikan sebagai kemampuan dalam menemukan ide/konsep dan dalam memecahkan masalah. Menurut Moma (2015) berfikir kreatif diartikan sebagai aktivitas mental dalam merumuskan masalah, mempertimbangkan informasi/ide baru dan menyelesaikan masalah. Menurut Gais (2017) kemampuan berfikir kreatif diartikan suatu kegiatan yang termasuk dalam kategori tinggi atau biasa disebut *High Order Thinking* (HOT).

Berpikir kreatif matematis diartikan suatu kemampuan menemukan, menyelesaikan masalah melalui tahapan kelancaran, fleksibel, elaborasi dan original (Moma, 2015). Pernyataan Pangestu (2019) kemampuan berfikir kreatif memiliki manfaat kekreatifan siswa, meningkatkan minat dan memberikan kebebasan siswa dalam membuat, mengajukan dan menyelesaikan masalah. Abdullah (2013) berpendapat kemampuan berpikir matematik terdiri dari pemahaman konsep (*conceptual understanding*), pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connection*) dan representasi (*representation*). Dalam penelitian Amalia, dkk (2015) terdapat 3 unsur kemampuan berfikir kreatif matematis. Tiga unsur tersebut adalah *originality*, *fleksibility* dan *fluency*. Sedangkan pendapat Marliani (2015) kemampuan berfikir kreatif diartikan suatu kemampuan penyelesaian masalah yang membutuhkan lebih dari satu penyelesaian dan mampu berfikir luwes, lancar, elaborasi dan orisinal dalam menyelesaikan masalah.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan adopsi dari Marliani (2015) dalam menjelaskan indikator berfikir kreatif, yaitu dijelaskan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Indikator Berpikir Kreatif

No	Indikator Berpikir Kreatif	Keterangan
1.	Lancar (<i>Fluency</i>)	Mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, atau penyelesaian. Kegiatan siswa:

		a) Lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya. b) Menjawab dengan lebih dari satu jawaban c) Mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah Dapat mencetus suatu ide, penyelesaian, dan beberapa pertanyaan. Kegiatan siswa:
2.	Luwes (<i>Flexibility</i>)	a) Menggolongkan hal-hal menurut kategori yang berbeda-beda b) Menyajikan beragam pemahaman terhadap persoalan. Dapat menjelaskan suatu ide baru untuk menentukan suatu persoalan dan menjelaskan suatu permasalahan yang berbeda dari biasanya.
3.	Orisinal (<i>Originality</i>)	Kegiatan siswa: a) Dapat memberikan penjelasan yang tidak seperti biasanya b) Menggunakan cara berpikir yang berbeda Dapat memperbanyak dan mengembangkan suatu ide. Kegiatan siswa:
4.	Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	a) Menemukan penyelesaian yang akurat dalam menjawab atau menyelesaikan persoalan dengan tahapan yang rinci. b) Memperbarui berbagai ide yang ada.

3. *Self-Confidence*

Kepercayaan diri atau disebut dengan *self confidence* diartikan sebagai keyakinan pada diri sendiri. Didukung dengan pendapat Lintuman (2020) kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang untuk memperoleh hasil, mencapai tujuan atau menyelesaikan suatu tugas. Menurut Hendriana,dkk (2017) Kepercayaan diri diartikan sebagai kepercayaan atau percaya terhadap kemampuan sendiri dalam memotivasi, dan menyatukan tindakan sesuai apa yang diperintahkan. Sedangkan Menurut Hapsari (2011), kepercayaan diri didefinisikan sebagai bentuk keyakinan terhadap pemahaman dan perasaan siswa dalam aspek kesadaran diri, berfikir positif, optimis, bertanggung jawab dan bisa menyelesaikan masalah.

Kepercayaan diri berdampak pada keberhasilan siswa dalam kesuksesan di sekolah dan lingkungan keluarga. Nainggolan (2011) menyatakan kepercayaan diri berasal dari keyakinan bahwa setiap orang mampu menemukan diri, serta bertanggung jawab dalam perkembangan hidup. Menurut Komara (2016) Ada dua faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri seseorang yaitu faktor internal dan

lingkungan sekolah. Moma (2015) menyatakan bahwa ciri-ciri orang kreatif yaitu selalu ingin tahu, minat yang tinggi dan gemar dengan aktivitas yang kreatif. Sehingga Adilla (2020) berpendapat bahwa *self-confidence* merupakan suatu modal yang paling penting pada setiap individu termasuk siswa yang mampu beraktual diri dan meningkatkan minat dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, kepercayaan diri siswa sangat penting karena siswa yakin atas kemampuan yang dimiliki dan tidak mudah dalam menghadapi masalah.

Indikator *self-confidence* menurut Fauziah, dkk (2018) antara lain, yakin dengan kemampuan yang ada pada dirinya, tidak ragu dalam memutuskan sesuatu, mempunyai pemahaman yang baik, bersikap optimis, tenang, tidak mudah putus asa, memiliki sikap yang positif dalam menghadapi persoalan, tidak susah beradaptasi dan berbicara dengan baik dalam berbagai situasi, dan berpikir secara objektif, serta berpikir yang diterima dengan akal dan kenyataan. Sedangkan menurut Menurut Hendriana (2017) ada indikator utama rasa percaya diri yaitu: percaya kemampuan diri sendiri, mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki konsep diri yang positif dan berani berpendapat. Kepercayaan diri memiliki aspek-aspek menurut Lauster (2011) diantaranya: keyakinan kemampuan diri sendiri, objektif, optimis, rasional/realistis dan bertanggung jawab.

4. Penelitian Relevan

Penelitian tentang berpikir kreatif dan *self-confidence* telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang prosesnya menerapkan berbagai metode dan model pembelajaran. Akan tetapi belum ada penelitian dengan judul seperti penelitian ini. Akan dijelaskan beberapa penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2011) dengan metode deskriptif menghasilkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat meningkatkan *self-confidence*. Sedangkan metode penelitian yang saya gunakan yaitu jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan model *posttest-only control design* dan metode *simple random sampling*.

Penelitian Kristanto (2015) penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi penelitian

adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Turen. Penentuan sampel dengan teknik sampling acak. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang saya gunakan. Metode yang saya gunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan desain *posttest-onlycontrol design* dan metode *simple random*.

Penelitian Purwasih (2015) dengan metode penelitiannya merupakan penelitian eksperimen serta desain yang digunakan ialah kelompok kontrol *pretest-postes* yang membutuhkan kelompok *pretest* dan kelompok *posttest*. Adapun populasi yang dipilih ialah semua siswa di sekolah tersebut. Instrumennya yaitu tes untuk mengukur pemahamannya, dan tes komunikasi untuk mengukur *self-confidence*. Hal ini berbeda dengan metode penelitian yang peneliti gunakan yaitu jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dengan desain *posttest-onlycontrol design* dan metode *simple random sampling*. Dan instrumen yang saya gunakan instrumen tes kemampuan berfikir kreatif, angket skala *self-confidence*.

